

CI Politécnico Estella
Desarrollo de Aplicaciones Web
Diseño de interfaces web
Proyecto NutrIA

Entrega Documentación y prototipo Proyecto NutrIA

Jessica Freitas
N.I.E. Y6785432D
En Estella, 7 de enero de 2026

Proyecto NutrIA – Nutrición Inteligente

NutrIA es una aplicación móvil centrada en la nutrición inteligente que utiliza inteligencia artificial para generar menús personalizados y ofrecer recomendaciones saludables. El proyecto se ha planteado con un enfoque *mobile-first*, dando prioridad a la experiencia de usuario desde dispositivos móviles, que es el medio más habitual de uso..

1. Propósito del proyecto

El objetivo principal de NutrIA es ayudar a las personas a mejorar sus hábitos alimentarios de una forma sencilla y accesible. La aplicación busca ofrecer una orientación nutricional personalizada, adaptada tanto al entorno educativo como al familiar, facilitando el acceso a información clara y útil sobre alimentación saludable.

2. Público objetivo

El proyecto está dirigido principalmente a estudiantes, docentes y familias. Todos ellos comparten la necesidad de contar con una guía nutricional clara, fácil de entender y adaptada a sus necesidades y preferencias personales.

3. Alcance del proyecto

El prototipo desarrollado incluye las principales funcionalidades de la aplicación:

- Flujo de registro y creación del perfil de usuario
- Definición de objetivos nutricionales
- Generación de menús personalizados
- Visualización de recetas
- Chat con el asistente NutrIA
- Seguimiento y ajustes del perfil

4. Metodología de diseño

Para el desarrollo del proyecto se ha seguido un proceso de diseño centrado en el usuario. Este proceso ha comenzado con la fase de ideación, seguida de la definición de módulos y funcionalidades, el diseño de los flujos de usuario y, finalmente, la creación de un prototipo interactivo en Figma que simula el funcionamiento real de la aplicación.

5. Paleta de colores

El diseño visual de NutrIA se basa en una paleta de colores cálidos y vibrantes, compuesta principalmente por degradados en tonos rosa, naranja y rojo, combinados con fondos claros.

Esta elección no es solo estética, sino también funcional y emocional. Los tonos naranjas y rosas transmiten energía, cercanía y vitalidad, sensaciones relacionadas con la salud, el bienestar y la motivación. Gracias a ello, la aplicación resulta más amigable y accesible, evitando una apariencia fría o excesivamente clínica, común en muchas aplicaciones de salud.

El uso de degradados suaves aporta dinamismo y modernidad, reforzando la identidad tecnológica del proyecto sin sobrecargar la interfaz. Además, estos degradados ayudan a diferenciar secciones y estados de la aplicación de manera intuitiva.

Por otro lado, los fondos claros y blancos se utilizan en aquellas pantallas que contienen más información, como recetas, ingredientes o instrucciones, facilitando la lectura y reduciendo la fatiga visual. De esta forma, se mantiene un equilibrio entre impacto visual y usabilidad.

En conjunto, la paleta de colores contribuye a crear una experiencia coherente y atractiva, alineada con los valores de NutrIA: salud, cercanía, innovación y bienestar..

- Color styles
 - Gradient
 - Color 1
 - Color 2
 - Color 3
 - Gradient button
 - Gradiante 3
 - Gradiante 2
 - Gradient 4
 - Gradient pastel
- > Foundation

6. Tipografía

La tipografía utilizada en NutrIA es SF Pro, una fuente sans-serif moderna y especialmente diseñada para interfaces digitales.

La elección de esta tipografía se debe a varios motivos. En primer lugar, ofrece una excelente legibilidad en pantallas móviles, incluso en tamaños pequeños. Además,

presenta una apariencia limpia y neutra que no distrae del contenido y permite una lectura cómoda. Por último, su variedad de pesos (regular, medium y bold) facilita la correcta jerarquización de la información.

Dentro de la aplicación, SF Pro se utiliza para:

- Títulos y encabezados, empleando pesos más altos para destacar secciones y preguntas,
- Textos informativos y descripciones, en pesos regulares que facilitan la lectura continua.
- Botones y llamadas a la acción, asegurando claridad y rapidez de comprensión.

El uso constante de esta tipografía refuerza la sensación de orden, profesionalidad y coherencia visual en toda la aplicación, contribuyendo a una experiencia de usuario fluida y agradable.

7. Mapa de funcionalidades

Módulos principales: autenticación, gestión de usuarios, perfil nutricional, generación de menús, recomendaciones, educación, historial, seguimiento, configuración y soporte.

8. Priorización de funcionalidades

Las funcionalidades se han organizado según su importancia para el proyecto:

Alta prioridad: registro, perfil nutricional y generación de menús.

Prioridad media: recomendaciones, historial y contenidos educativos.

Baja prioridad: estadísticas avanzadas, gamificación e integraciones externas.

9. Flujos de usuario

Se han definido flujos claros para:

- Registro de usuario
- Generación de menú
- Uso por parte de docentes
- Uso familiar con perfiles múltiples

Estos flujos permiten comprender el recorrido del usuario dentro de la aplicación.

Flujo de navegación principal

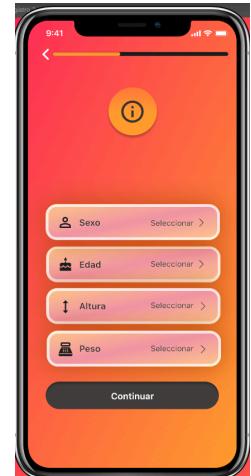
1. **Intro 1 > Intro 4:** secuencia automática con *After Delay*, utilizada como animación de bienvenida y presentación de la aplicación.

2. **Registro / Login:** permite al usuario crear una cuenta o acceder a una existente.
3. **Inicio:** muestra el panel principal con accesos directos a menús, recetas y chat con NutrlA.
4. **Perfil nutricional:** el usuario define sus datos, objetivos, preferencias y posibles alergias.
5. **Generación de menú:** la aplicación genera un menú personalizado según el perfil del usuario.
6. **Detalle de receta:** visualización de ingredientes, instrucciones e información nutricional.
7. **Ajustes:** permite modificar datos del perfil y preferencias desde el menú principal.

Este flujo representa el recorrido general del usuario desde que abre la app hasta que consume un contenido personalizado.

Flujo de registro y creación de perfil

1. **Pantalla de bienvenida:** acceso a registro o inicio de sesión.
Registro: introducción de datos básicos del usuario.
2. **Selección de objetivo:** el usuario elige su objetivo nutricional principal.
3. **Cómo desea conseguirlo:** selección del nivel de experiencia en nutrición.
4. **Datos personales:** introducción de información básica necesaria para la personalización.
5. **Confirmación:** validación del perfil creado y acceso al inicio.



Este flujo permite recopilar la información necesaria para adaptar la experiencia desde el primer uso.

Flujo de uso del chat con NutrlA

1. **Inicio:** acceso al panel principal.
2. **Chat NutrlA:** apertura del asistente nutricional.
3. **Consulta del usuario:** selección del tipo de receta o necesidad.
4. **Respuesta de NutrlA:** propuesta de receta o recomendación personalizada.
5. **Acción:** acceso directo a la receta sugerida o generación de nuevo menú.



Este flujo refleja la interacción directa entre el usuario y el asistente inteligente.

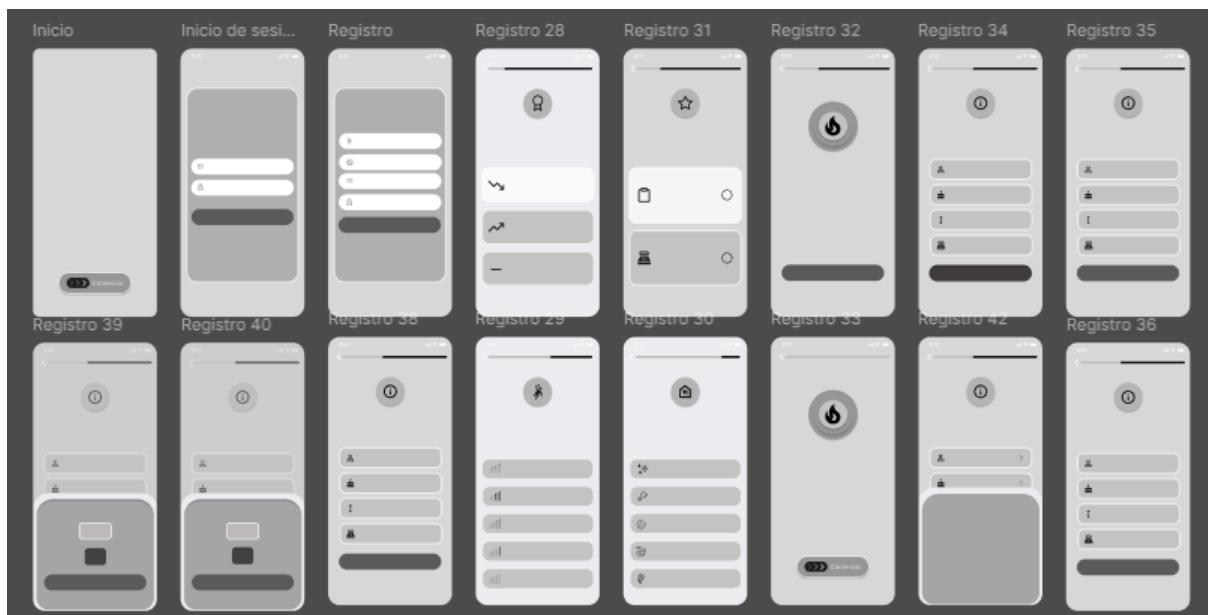
10. Prototipo

El prototipo interactivo desarrollado en Figma simula el funcionamiento real de la aplicación. A través de él es posible navegar entre pantallas y comprender de manera clara la experiencia completa del usuario.

11. Wireframes de baja fidelidad

En esta fase del proyecto se han diseñado los wireframes de baja fidelidad con el objetivo de definir la estructura general de la aplicación antes de aplicar el diseño visual definitivo.

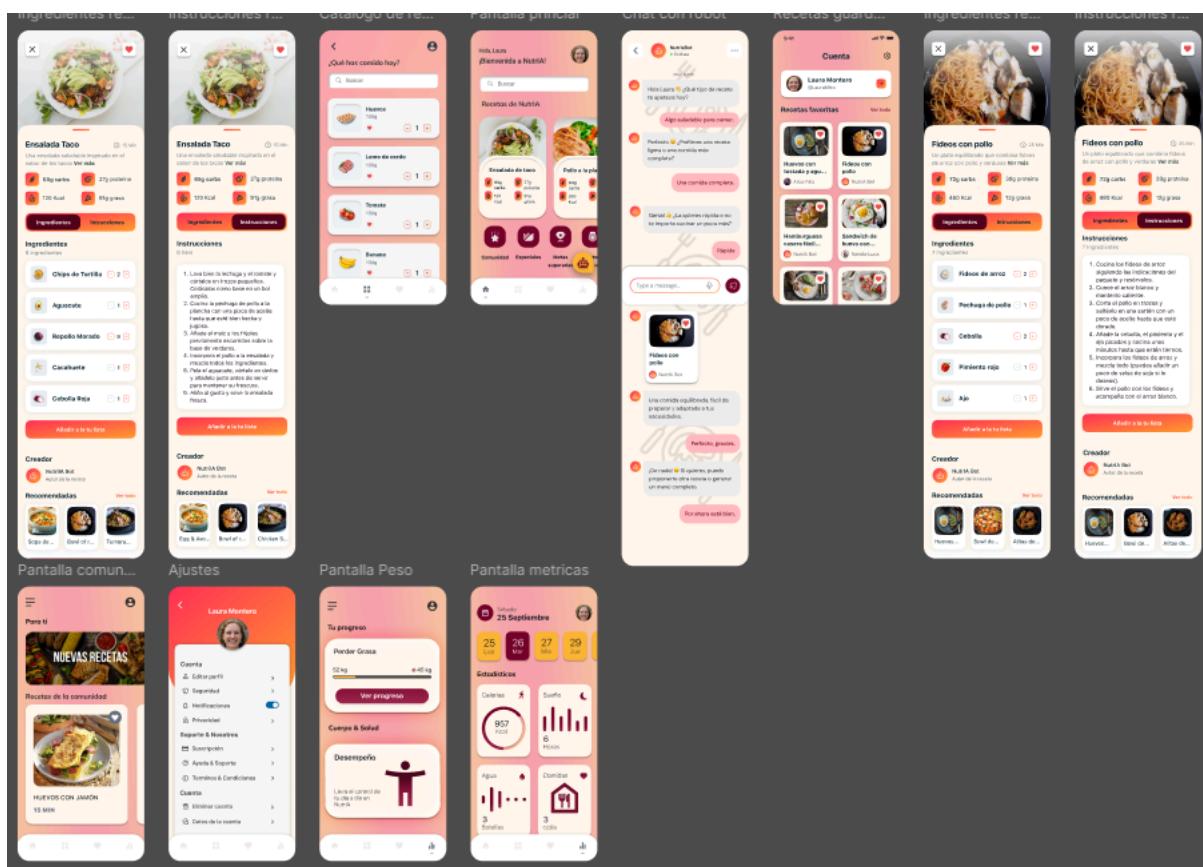
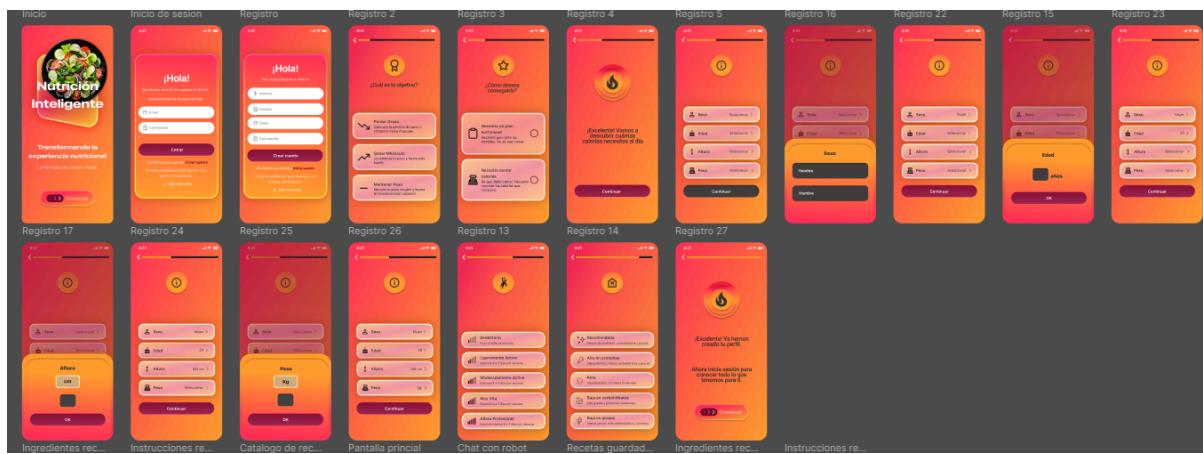
Estos wireframes permiten centrarse en la organización del contenido, la jerarquía de la información y los flujos de navegación, sin distraerse con colores, tipografías o elementos gráficos.



12. Wireframes de alta fidelidad

En esta fase del proyecto se han desarrollado los wireframes de alta fidelidad, donde se aplican los elementos visuales definitivos de la aplicación NutrlA. A diferencia de los wireframes de baja fidelidad, aquí ya se incorporan colores, tipografía, iconos, imágenes y estilos visuales reales, con el objetivo de mostrar cómo será la aplicación final.

Estos wireframes permiten visualizar la experiencia completa del usuario de una forma mucho más cercana a un producto real.



Conclusión

NutrIA presenta una propuesta sólida, coherente y bien estructurada que combina tecnología, salud y educación. El proyecto establece una base clara para un futuro desarrollo técnico más completo y demuestra cómo la inteligencia artificial puede utilizarse para mejorar los hábitos alimentarios de forma accesible y cercana.